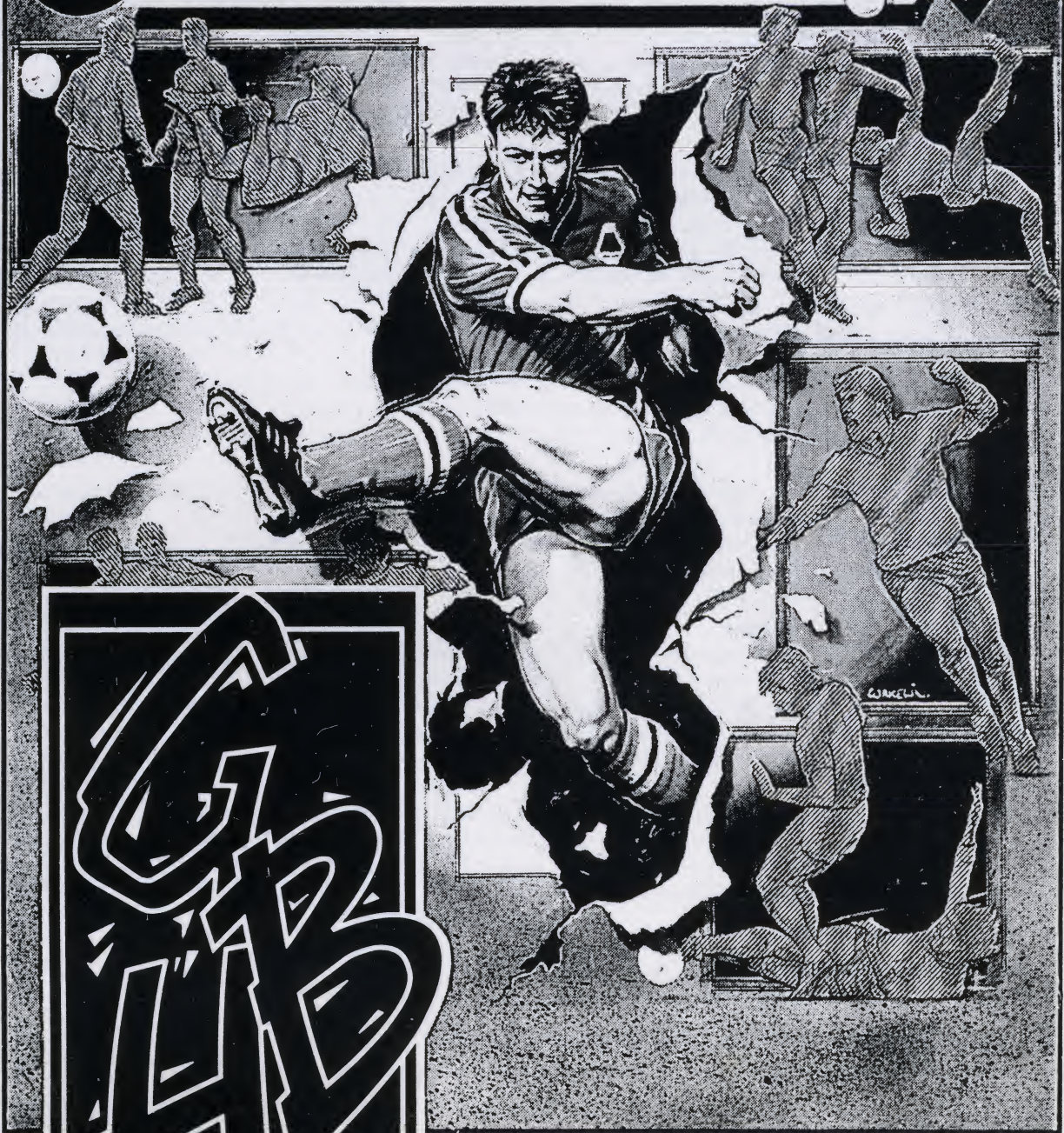


STRIKER



© 1993 RAGE.
© 1993 GREMLIN GRAPHICS
SOFTWARE LTD.

STRIKER

**The fastest, slickest and most playable soccer simulation
ever released for the home computer market.**

GAMEPLAY

Select the team of your choice from one of the sixty four international sides provided, each of which has its own unique set of strengths, abilities and skill levels based on their real life counterparts.

Choose a two player game or enter the cup competition where you face six rounds of ferocious football culminating in the ultimate challenge – the final of the **WORLD TOURNAMENT**.

When playing in the competition the computer will automatically arrange your fixtures and decide the results of the other matches. If the teams are level at the end of the game you can play extra time, go straight for a penalty shoot-out or even have a re-match.

LOADING

Insert the disk into the first drive and switch on or reboot the computer. The game will then load automatically.

INSTRUCTIONS

This is a one or two player game controlled by use of a joystick.

To move the highlighted player push the joystick in the required direction. Changing between players is done automatically by the computer depending upon how close a player is to the ball.

- | | |
|------------------|--|
| Press fire once | – Kick the ball in the direction the joystick is being pushed. |
| Press fire twice | – Slide tackle. |
| To power kick | – Keep the fire button pressed down and push forwards. |
| After-touch | – Keep the fire button pressed down and push the joystick in a direction to affect the flight of the ball. |
| Free kicks | – Move the trajectory line left and right using the joystick. Push forwards to get more power and a lower ball trajectory. After-touch can be applied as for a normal kick. |
| Goal kicks | – See free kicks. |
| Penalties | – The arrow shows the direction the ball will travel in. Holding the fire button down for longer after the ball has been kicked changes the height. A longer press gives a higher ball trajectory. |

Additional keyboard controls are as follows:-

- | | | | |
|-------------|--------------------------------|----|--------------------------------|
| F1 | – Change formation (Player 1). | F2 | – Change formation (Player 2). |
| SPACEBAR | – Pitch markings on/off. | R | – Action replay (manual). |
| I | – Game statistics. | M | – Radar. |
| P | – Pause. | S | – Slow motion. |
| Cursor keys | – Move pitch around. | Q | – Quit. |

VIDEO CONTROLS

During an action replay you have total control over the playback by using the function keys as described below.

- | | | | |
|----|----------------------|-----|------------------------|
| F1 | – Play. | F2 | – Pause. |
| F3 | – Rewind. | F4 | – Fast forward. |
| F5 | – Fast rewind. | F6 | – Slow forward. |
| F7 | – Slow rewind. | F8 | – Advance one frame. |
| F9 | – Regress one frame. | F10 | – Exit from the video. |

HINTS AND TIPS

- 1) Attack down the wings and cross the ball near the byline.
- 2) Use the after-touch to increase power on the kicks.
- 3) Shoot from the angles.
- 4) Use cursor keys to scan area before free kicks.
- 5) Play aggressively against the strongest sides.
- 6) Tackling players from the front results in fewer fouls.

SCOREBOARD

The on-screen scoreboard displays the following:-

Team names. Score. Clock. General information. (ie. Penalty, free kick etc.). Current player information including red and yellow cards, player number and injury level.

MENUS

Game Selection Menu

This is the main menu that you will see on first starting the game, it contains the following options.

Play friendly – Go to friendly menu. Play tournament – Go to tournament menu. Seedings – View team strengths.

Watch demo – The computer plays a game against itself.

Friendly Menu

To choose your team move the cursor by use of the joystick and press fire when the side you require is highlighted, now repeat the process to select the opposing team. Once this is done you will be able to access the icons at the bottom of the screen which perform the following functions.

Positioning the cursor over the team names and pressing fire will allow you to change that team.

To change between one player, two player or computer only control, move the cursor over the joystick or chip icon and press fire to change it.

The PLAY icon will start the game with default formation, pitch and game settings.

The OPTIONS icon takes you to the formation designer.

The QUIT icon returns you to the main menu.

Tournament Menu

Select your team exactly as for the friendly menu, the cursor will then move to the icons at the bottom of the screen which allow you to do the following.

Moving the cursor over the PLAYER 1 icon allows you to change the team.

The FIXTURES icon takes you to the fixtures screen.

The QUIT icon returns you to the main menu.

Fixtures Screen

This displays the matches that are to be played in the coming round. Three icons are also displayed at the bottom of the screen which perform the following functions.

The PLAY icon will start the game with default formation, pitch and game settings.

The FORMATIONS icon takes you to the formation designer.

The QUIT icon returns you to the main menu.

Formation Designer

This screen allows you to change the team formation to any one of eight predefined patterns and alter the substitutes preferred playing position. The icons you may select on this screen are given below.

The PLAY icon will start the game with default formation, pitch and game settings.

The SETTINGS icon takes you to the settings and pitch conditions menu.

The QUIT icon returns you to the main menu.

Settings and Pitch Conditions

This screen will allow you to alter the weather and pitch conditions and also change the game parameters. Once the required settings have been decided upon, press the fire button to allow access to the two icons at the bottom of the screen. These icons can be selected as normal and are described below.

The PLAY icon will start the game with default formation, pitch and game settings.

The QUIT icon returns you to the main menu.

Results Screen

On completion of a tournament round this screen will be displayed showing all the scores of the matches that were played. If you lost the previous match then exiting from this screen takes you back to the main menu. If the match has been won then you have the option of going to the next round via the FIXTURES icon or ending the tournament completely by using the QUIT icon.

STRIKER

The game STRIKER, its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Elephant Software Limited trading as Rage Software Limited, and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Elephant Software Limited. All rights are reserved worldwide.

If for any reason you have difficulty running this program you may contact our quality control department by telephoning 051 708 5166 during normal working hours or by writing to Rage Software at the address given below. This does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming – George Christophorou. Graphics – Andy Rixon and Karen Davies. Music and sound effects – Daevid Peel and Phil Tootill. Producer – Paul Finnegan

STRIKER

El juego de simulación de fútbol más veloz, más hábil y más entretenido jamás lanzado para el mercado de ordenadores domésticos.

CÓMO SE JUEGA

Escoja el equipo de su elección de entre los sesenta y cuatro equipos internacionales que se ofrecen, cada uno de ellos con su serie única de puntos fuertes, capacidades y nivel de aptitud basada en sus homólogos de la vida real.

Opte por jugar entre dos jugadores o participar en la competencia por la copa, en la que jugará seis rondas de energético fútbol que culmina en el reto máximo: la final del CAMPEONATO MUNDIAL.

Al jugar en la competición, el ordenador organizará automáticamente los encuentros y decidirá los resultados de los demás juegos. Si los equipos están empatados al finalizar el juego, podrá jugar una prórroga, optar por una definición por penaltis o incluso volver a jugar el partido.

CÓMO CARGAR EL PROGRAMA

Introduzca el disquete en la primera unidad de discos y encienda o reinicie el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

MANDOS DE VÍDEO

Durante un replay, las teclas de función que se describen a continuación le brindan un control absoluto sobre la acción reproducida:

F1	- Play	F2	- Pausa
F3	- Rebobinado	F4	- Avance rápido
F5	- Rebobinado rápido	F6	- Avance lento
F7	- Rebobinado lento	F8	- Avanzar una imagen
F9	- Retroceder una imagen	F10	- Salir del vídeo

SUGERENCIAS Y CONSEJOS

- 1) Ataque por los extremos y cruce la pelota cerca de la línea de meta.
- 2) Use la función de "post-tiro" para aumentar la potencia de los tiros.
- 3) Tire desde los ángulos.
- 4) Use las teclas del cursor para explorar una zona antes de sacar un tiro libre.
- 5) Juegue de forma agresiva contra los equipos más fuertes.
- 6) Si marca de frente a los jugadores, se producirán menor número de faltas.

TANTEADOR

El tanteador en pantalla presenta los siguientes datos:

Nombres de los equipos - Tanteo - Reloj - Información general (p.ej. si es penalty, tiro libre, etc.)

Datos sobre el jugador actual, incluidas tarjetas rojas y amarillas, número del jugador y sus lesiones.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Éste es un juego para uno o dos jugadores que se controla mediante una palanca de mando.

Para desplazar el jugador que está resaltado, empuje la palanca de mando en el sentido que se requiera. El ordenador cambia automáticamente de un jugador a otro, según la proximidad del jugador a la pelota.

Pulsar "disparar" una vez - La pelota se tira en el sentido en que se empuja la palanca de mando.

Pulsar "disparar" dos veces - Marca un jugador por el costado

Para tiros fuertes - Mantenga pulsado el botón de disparar y empuje hacia adelante.

"Post-tiro" - Mantenga pulsado el botón de disparar y empuje la palanca en una dirección para que afecte el trayecto de la pelota.

Tiros libres - Use la palanca de mando para desplazar la línea de trayectoria hacia la izquierda o la derecha. Empuje hacia adelante para darle más potencia y una trayectoria más baja. Se puede aplicar "post-tiro" igual que para un tiro normal.

Tiro a gol - Véase "Tiros libres".

Penaltis - Le flecha indica el sentido en que se desplazará la pelota. Si mantiene pulsado el botón de disparar una vez que se tiró la pelota, ésta cambiará de altura. Una pulsación más prolongada da una trayectoria de pelota más elevada.

Existen los siguientes mandos adicionales del teclado:

F1	- Siguiente formación para jugador 1
F2	- Siguiente formación para jugador 2

BARRA

ESPACIADORA - Líneas del campo visibles si/no

R - Replay (manual)

P - Pausa

Teclas del cursor - Cambiar posición del campo

Q - Salir

M

- Radar

S

- Cámara lenta

MENES

Menú De Selección De Juego

Éste es el menú principal que aparece al iniciarse el juego. Contiene las siguientes opciones:

Play friendly (juego amistoso) – Ir a menú amistoso – Play tournament (juego de campeonato) – Ir a menú campeonato – Watch demo (ver demostración) – El ordenador juega un partido contra sí mismo.

Menú Amistoso

Para escoger su equipo, desplace el cursor usando la palanca de mando y pulse el botón de disparar cuando haya quedado resaltado el equipo que desea. Repita el proceso para escoger el equipo contrario. Una vez hecho esto, podrá acceder a los iconos que aparecen al pie de la pantalla y que ejecutan las funciones siguientes.

Al situar el cursor encima de los nombres de los equipos y pulsar el botón de disparar, podría cambiar de ese equipo a otro.

Para cambiar entre las modalidades de mando por un solo jugador, dos jugadores o solamente el ordenador, desplace el cursor encima del icono de la palanca de mando o del chip y pulse el botón de disparar.

El icono PLAY (jugar) inicia el juego con la formación, campo y parámetros de juego establecidos por omisión.

El icono OPTIONS (opciones) pasa al diseñador de formación.

El icono QUIT (salir) vuelve al menú principal.

Menú Campeonato

Escoja su equipo de la misma manera que en el menú amistoso; el cursor desplazará los iconos al pie de la pantalla, con lo cual podrá hacer lo siguiente.

Al desplazar el cursor encima del icono PLAYER 1 (jugador 1) podrá cambiar de equipo.

El icono FIXTURES (encuentros) pasa a la pantalla de encuentros.

El icono QUIT (salir) vuelve al menú principal.

Pantalla De Encuentros

Muestra los partidos a jugarse en la siguiente ronda. Al pie de la pantalla aparecen también tres iconos que ejecutan las funciones siguientes.

El icono PLAY (jugar) inicia el juego con la formación, campo y parámetros de juego establecidos por omisión.

Con el icono FORMATIONS (formaciones), pasa al diseñador de formación.

Con el icono QUIT (salir), vuelve al menú principal.

Diseñador De Formación

Esta pantalla permite cambiar la formación del equipo por cualquiera de las ocho configuraciones predefinidas y cambiar la posición de juego preferida de los reservas. Los iconos que se pueden seleccionar en esta pantalla se indican a continuación.

El icono PLAY (jugar) inicia el juego con la formación, campo y parámetros de juego establecidos por omisión.

Con el icono SETTINGS (opciones), pasa al diseñador de formación.

Con el icono QUIT (salir), vuelve al menú principal.

Opciones Y Estado Del Campo

Esta pantalla permite cambiar el estado del tiempo y del campo, así como los parámetros de juego. Una vez que se hayan decidido las opciones deseadas, pulse el botón de disparar para tener acceso a los dos iconos que están al pie de la pantalla. Estos iconos se pueden seleccionar de la forma habitual y se describen a continuación.

El icono PLAY (jugar) inicia el juego con la formación, campo y parámetros de juego establecidos por omisión.

Con el icono QUIT (salir), vuelve al menú principal.

Pantalla De Resultados

Al completar una ronda del campeonato aparece esta pantalla, que muestra todos los tanteos de los partidos que se jugaron. Si perdió el partido anterior, al salir de esta pantalla pasará nuevamente a la pantalla principal. Si ganó el partido, tendrá la opción de pasar a la siguiente ronda por medio del icono FIXTURES (encuentros) o de terminar totalmente el campeonato usando el icono QUIT (salir).

STRIKER

El juego STRIKER, su código de programa, representación gráfica y material artístico están protegidos por copyright cuyo titular es Elephant Software Limited, que comercia bajo el nombre de Rage Software Limited, y queda prohibida su reproducción, almacenamiento, alquiler o transmisión por cualquier medio sin autorización escrita de Elephant Software Limited. Reservados todos los derechos en todo el mundo.

En caso de que, por algún motivo, tuviera dificultad en ejecutar este programa, sírvase llamar a nuestro departamento de control de calidad al teléfono +44 51 708 5166 en horario de oficina o escribirle a la dirección que se indica a continuación. Sus derechos reglamentarios no quedarán afectados.

REALIZACIÓN

Programación – George Christophorou. Gráficas – Andy Rixon y Karen Davies. Música y efectos sonoros – Daevid Peel y Phil. Producción – Paul Finnegan.

STRIKER

**La più veloce, più ingegnosa e più giocabile simulazione
del calcio mai inventata per il computer domestico**

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Seleziona la tua squadra preferita dalle sessantaquattro squadre internazionali disponibili, ognuna delle quali è dotata delle proprie forze, delle proprie abilità e del proprio grado di destrezza, esattamente come lo sono in realtà.

Puoi scegliere di disputare una partita a due o di partecipare al torneo per la coppa, nel quale dovrai disputare sei partite contro altrettante squadre accanitissime, oltre alla finale del **TORNEO MONDIALE**.

Se decidi di partecipare al torneo, il computer organizzerà automaticamente le partite da disputare e deciderà i risultati delle altre partite. Se alla fine della partita le squadre sono pari puoi aggiungere del tempo supplementare, passare subito ai calci di rigore o disputare una partita di spareggio.

CARICAMENTO

Inserisci il dischetto nel primo drive ed accendi o ricarica il computer. Il gioco verrà caricato automaticamente.

COMANDI VIDEO

Durante il replay puoi controllare la ripetizione delle azioni usando i seguenti tasti di funzione:

F1	- Play	F2	- Pausa
F3	- Ritorno	F4	- Avanzamento veloce
F5	- Retrocessione veloce	F6	- Avanzamento lento
F7	- Retrocessione lenta	F8	- Avanzamento di un fotogramma
F9	- Retrocessione di un fotogramma	F10	- Uscita dal video

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- 1) Attacca spostandoti lungo le ali del campo ed effettua i cross dalla linea di porta.
- 2) Dopo che hai premuto il pulsante di sparo sposta il joystick nella direzione in cui vuoi che vada il pallone.
- 3) Tira verso la porta dagli angoli dell'area di rigore e dell'area della porta.
- 4) Usa i tasti di spostamento del cursore per visualizzare la zona circostante prima di effettuare i tiri liberi.
- 5) Gioca aggressivamente contro le squadre più forti.
- 6) Per ridurre il numero di falli, attacca gli avversari frontalmente.

IL TABELLONE

Sul tabellone che appare sullo schermo appaiono le seguenti informazioni:

I nomi delle squadre

Il punteggio L'orologio

Informazioni generali (p.es. rigori, calci liberi, ecc.)

Informazioni sui giocatori (cartellini rossi e gialli, numeri dei giocatori e numero di giocatori infortunati)

ISTRUZIONI

Quest'è un gioco per uno o due giocatori controllato per mezzo di un joystick (leva di comando).

Per far spostare il giocatore evidenziato spingi il joystick nella direzione desiderata. Il computer decide automaticamente quale dei due giocatori deve giocare a seconda della posizione del pallone.

Premi una volta sul pulsante di sparo - Per calciare il pallone nella direzione in cui viene spinto il joystick

Premi due volte sul pulsante di sparo - Per fare un attacco di striscio

Per calciare forte - Mantieni premuto il pulsante e spingi in avanti il joystick

Angolazione - Mantieni premuto il pulsante e spingi il joystick nella direzione in cui desideri che vada il pallone

Calci liberi - Usando il joystick, sposta la traiettoria a destra o a sinistra. Spingi in avanti il joystick per dare un calcio più forte e per abbassare la traiettoria. Puoi modificare l'angolazione come per un calcio normale.

Rimesse dal fondo - v. Calci liberi

Calci di rigore - La freccia indica la direzione in cui si dirigerà il pallone. Mantenendo premuto il pulsante di sparo dopo aver calciato il pallone puoi alterare l'altezza della traiettoria. Più mantieni premuto il pulsante più alta sarà la traiettoria.

Gli altri comandi della tastiera sono:

- | | |
|----|--|
| F1 | - La prossima formazione per il giocatore numero 1 |
| F2 | - La prossima formazione per il giocatore numero 2 |

BARRA DI

SPAZIATURA - Accensione/spengimento delle linee del campo

R - Replay (manuale)

M

- Radar

P - Pausa

S

- Rallentatore

Tasti del cursore - Scorrimento del campo

Q - Termine

I MENU

Game Selection Menu [Menu Di Selezione Del Gioco]

Questo è il menu principale che appare all'inizio del gioco e che contiene le seguenti opzioni:

Partita amichevole – Saltare a menu partite amichevoli

Partita di torneo – Saltare a menu partite di torneo

Dimostrazione – Il computer disputa una partita contro sé stesso

Friendly Menu [Menu Partite Amichevoli]

Per selezionare la tua squadra sposta il cursore usando il joystick e premi il pulsante di sparo quando viene evidenziata la squadra che desideri. Ripeti lo stesso procedimento per selezionare la squadra contro la quale vuoi giocare. Una volta selezionate le squadre potrai accedere alle icone che appaiono in fondo allo schermo e che hanno le seguenti funzioni.

Collocando il cursore sul nome di una delle squadre e premendo il pulsante di sparo puoi cambiare la squadra.

Per saltare da comando ad un giocatore, a due giocatori o comando espletato solo dal computer, colloca il cursore sull'icona del joystick e premi il pulsante di sparo.

L'icona PLAY [GIOCA] dà inizio alla partita con la formazione, il campo ed i parametri proposti dal computer.

L'icona OPTIONS [OPZIONI] ti consente di accedere alla funzione di predisposizione della formazione.

L'icona QUIT [FINE] ripristina il menu principale.

Tournament Menu [Menu Partite Di Torneo]

Seleziona la tua squadra come per il menu partite amichevoli. Il cursore si sposterà sulle icone che si trovano in fondo allo schermo per consentire le seguenti operazioni.

Collocando il cursore sull'icona PLAYER 1 [GIOCATORE 1] puoi cambiare la squadra.

L'icona FIXTURES [INCONTRI] ti consente di accedere allo schermo di programmazione degli incontri.

L'icona QUIT [FINE] ripristina il menu principale.

Fixtures Screen [Schermo Incontri]

Su questo schermo vengono visualizzate le partite da disputare nel prossimo girone. Le funzioni delle tre icone che appaiono in fondo allo schermo sono le seguenti.

L'icona PLAY [GIOCA] dà inizio alla partita con la formazione, il campo ed i parametri proposti dal computer.

L'icona FORMATIONS [FORMAZIONI] ti consente di accedere alla funzione di predisposizione della formazione.

L'icona QUIT [FINE] ripristina il menu principale.

Formation Designer [Funzione Di Predisposizione Delle Formazioni]

Questo schermo ti consente di modificare la formazione di una squadra secondo otto modelli predefiniti e di modificare l'ordine di entrata in campo delle riserve in panchina. Le icone selezionabili che appaiono su questo schermo sono le seguenti.

L'icona PLAY [GIOCA] dà inizio alla partita con la formazione, il campo ed i parametri proposti dal computer.

L'icona SETTINGS [PARAMETRI] ti consente di accedere al menu parametri e condizioni del campo.

L'icona QUIT [FINE] ripristina il menu principale.

Settings and Pitch Conditions [Parametri e Condizioni Del Campo]

Questo schermo ti consente di modificare le condizioni del tempo e del campo e di modificare inoltre i parametri della partita. Una volta stabiliti i parametri, premi il pulsante di sparo per accedere alle due icone che appaiono in fondo allo schermo. Queste icone possono essere selezionate nel modo normale ed hanno le seguenti funzioni.

L'icona PLAY [GIOCA] dà inizio alla partita con la formazione, il campo ed i parametri proposti dal computer.

L'icona QUIT [FINE] ripristina il menu principale.

Results Screen [Schermo Dei Risultati]

Alla fine di ogni girone del torneo vengono visualizzati su questo schermo tutti i risultati delle partite disputate. Se hai perso la partita precedente, uscendo da questo schermo troverai di nuovo il menu principale. Se invece ha vinto la partita puoi avanzare al girone successivo usando l'icona FIXTURES [INCONTRI] oppure concludere il torneo usando l'icona QUIT [FINE].

STRIKER

Il gioco STRIKER, il codice del programma, le rappresentazioni grafiche ed i disegni sono protetti dai diritti d'autore della Elephant Software Limited (nome commerciale Rage Software Limited), e non deve essere né riprodotto, né memorizzato, né noleggiato, né trasmesso in qualsiasi forma senza l'autorizzazione scritta della Elephant Software Limited. I diritti sono riservati in tutto il mondo.

Se per qualunque ragione dovessero sorgere problemi di esecuzione del programma, l'utente può rivolgersi direttamente al nostro reparto di controllo della qualità, telefonando al +44 51 7085166 durante le ore di ufficio, o scrivendo alla Rage Software all'indirizzo sottoindicato, il che non compromette i diritti del cliente ai sensi delle leggi vigenti.

RICONOSCIMENTI

Programmazione – George Christophorou. Progettazione grafica – Andy Rixon e Karen Davies. Musica ed effetti sonori – Daavid Peel e Phil Tootill. Produzione – Paul Finnegan

STRIKER

La simulation de football la plus rapide, la plus élégante et la plus intéressante à jouer qui existe sur le marché des jeux sur console actuellement.

JEU

Sélectionnez l'équipe de votre choix parmi les soixante quatre équipes internationales disponibles; chacune d'entre elles possède des compétences et des aptitudes qui lui sont propres, qui se basent sur leur modèle réel.

Sélectionnez un jeu à deux équipes ou faites la compétition pour la Coupe; vous y ferez face à six tours de sélection de football excitant, qui se terminent par la compétition ultime: la finale du **TOURNOI MONDIAL**.

Lorsque vous jouez dans cette compétition, l'ordinateur va organiser automatiquement vos matchs et va décider des résultats des autres matchs. Si les équipes sont au même niveau à la fin du jeu, vous pouvez jouer des prolongations, passer directement aux tirs de pénalités ou même rejouer le match.

CHARGEMENT

Insérez la disquette dans le lecteur 1; mettez l'ordinateur en marche ou relancez-le. Le jeu va alors se charger automatiquement.

INSTRUCTIONS

Il s'agit d'un jeu à un ou deux joueurs, qui est contrôlé par un mini-manche.

Poussez sur le mini-manche dans la direction requise pour déplacer le joueur mis en évidence. Le changement entre joueurs se fait automatiquement par l'ordinateur, en fonction de la proximité des joueurs par rapport à la balle.

Enfoncement du bouton de tir une fois – Envoie le ballon dans la direction dans laquelle le mini-manche est poussé.

Enfoncement du bouton de tir deux fois – Dribble.

Pour tirer – Conservez le bouton de tir enfoncé et poussez vers l'avant.

Rentrée en touche – Il est possible de modifier l'angle de tir du ballon, c'est à dire le faire basculer dans une autre direction, en déplaçant le mini-manche.

Coups francs – Déplacez la trajectoire de tir vers la droite ou la gauche avec le mini-manche. Appuyez vers l'avant pour avoir un tir plus puissant et une trajectoire du ballon plus basse. La méthode utilisée dans le cas des rentrées en touche peut être utilisée comme dans le cas d'un tir normal.

Tirs au but – Voir les coups francs.

Pénalités – La flèche indique la direction dans laquelle le ballon va se déplacer. La hauteur de la trajectoire est modifiée si vous conservez le bouton de tir enfoncé une fois que le ballon a été envoyé. Un enfoncement prolongé donne une trajectoire plus haute.

Les commandes supplémentaires sur le clavier sont les suivantes:

F1 – Composition suivante pour le joueur 1

F2 – Composition suivante pour le joueur 2

BARRE

D'ESPACE – Lignes du terrain effacées/visibles.

R – Visionnage du jeu (manuel)

P – Pause

Touches du curseur – Changement d'angles du terrain

Q – Abandon du jeu

M – Radar

S – Ralentir

CONTROLES VIDEO

Au cours d'un visionnage du jeu, vous avez le contrôle intégral sur ce visionnage en utilisant les touches de fonction de la manière décrite ci-dessous:

F1 – Jeu

F3 – Retour en arrière

F5 – Retour rapide en arrière

F7 – Retour lent en arrière

F9 – Recul d'une image

F2 – Pause

F4 – Passage rapide en avant

F6 – Passage lent en avant

F8 – Avancement d'une image

F10 – Abandon du mode vidéo

CONSEILS PRATIQUES

- 1) Attaquez le long des ailes et faites croiser le ballon auprès de la ligne de but
- 2) Utilisez le mode de rentrée en touche pour augmenter la puissance de vos tirs.
- 3) Tirez à partir des angles
- 4) Utilisez les touches de curseur pour contrôler la zone avant les coups francs.
- 5) Jouez d'une manière agressive contre les équipes les plus fortes
- 6) Les dribbles faits de l'avant se traduisent par moins de fautes

TABLEAU D'AFFICHAGE

Le tableau d'affichage sur l'écran affiche les éléments suivants:

Les noms des équipes. Le résultat. L'horloge. Les informations générales (pénalités et coups francs, par exemple, etc). Les informations sur les joueurs, y compris les cartes de pénalités rouges ou jaunes, le numéro du joueur et le type de blessure.

MENUS

Menu De Selection De Jeu

C'est le menu principal que vous allez voir au début du jeu; ce menu contient les options suivantes:

Partie amicale – Passez au menu Amical Tournoi – Passez au menu Tournoi Démonstration – L'ordinateur joue une partie contre lui-même.

Menu De Partie Amicale

Pour sélectionner votre équipe, déplacez le curseur grâce au mini- manche et appuyez sur le bouton de tir lorsque l'équipe que vous voulez sélectionner est mise en valeur; recommencez le processus pour sélectionner l'équipe adverse. Une fois que cette sélection est faite, vous êtes en mesure d'accéder aux icônes en bas de l'écran. Ceux-ci ont les fonctions suivantes:

Le fait de placer le curseur sur le nom des équipes et d'appuyer sur le bouton de tir vous permet de changer d'équipe.

Pour passer du jeu à un seul joueur ou à deux joueurs ou au contrôle par l'ordinateur uniquement, déplacez le curseur sur l'icône du mini- manche ou de la puce et appuyez pour le modifier.

L'icône de JEU ("PLAY") fait démarrer le jeu avec des compositions, des terrains et des parties implicites.

L'icône d'OPTIONS vous fait passer au responsable de compositions.

L'icône d'abandon ("QUIT") vous renvoie au menu principal.

Menu De Tournoi

Sélectionnez votre équipe exactement comme dans le cas du menu de partie amicale; le curseur va ensuite se déplacer sur les icônes en bas de l'écran, qui vont vous permettre d'effectuer les actions suivantes:

Vous pouvez changer d'équipe en déplaçant le curseur sur l'icône JOUEUR 1 ("PLAYER 1").

L'icône des MATCHS vous fait passer à l'écran des matchs.

L'icône d'ABANDON ("QUIT") vous renvoie au menu principal.

Ecran Des Matches

Cet écran affiche les matchs qui doivent être joués dans le tournoi à venir. Trois icônes sont également affichés en bas de l'écran; ceux-ci remplissent les fonctions suivantes:

L'icône de JEU ("PLAY") fait démarrer le jeu avec des compositions, des terrains et des parties implicites.

L'icône d'OPTIONS vous fait passer au responsable de composition d'équipes.

L'icône d'ABANDON ("QUIT") vous renvoie au menu principal.

Responsable De Composition D'Equipe

Cet écran vous permet de modifier la composition de l'équipe pour une composition quelconque choisie parmi huit possibilités pré-définies et vous permet de modifier les positions préférées des remplaçants. Les icônes que vous pouvez sélectionner sur cet écran sont données ci- dessous:

L'icône de JEU ("PLAY") fait démarrer le jeu avec des compositions, des terrains et des parties implicites.

L'icône d'OPTIONS vous fait passer au responsable de composition d'équipe.

L'icône d'ABANDON ("QUIT") vous renvoie au menu principal.

Selections Et Etat Du Terrain

Cet écran vous permet de modifier les conditions météorologiques, l'état du terrain et les paramètres de la partie. Une fois que les sélections requises ont été décidées, appuyez sur le bouton de tir pour pouvoir accéder aux deux icônes en bas de l'écran. Ces icônes peuvent être sélectionnés de la manière normale et sont décrits ci-dessous:

L'icône de JEU ("PLAY") fait démarrer le jeu avec des compositions, des terrains et des parties implicites.

L'icône d'abandon ("QUIT") vous renvoie au menu principal.

Ecran De Resultats

Une fois le tournoi terminé, cet écran va s'afficher et présenter tous les résultats des matchs qui ont été joués. Vous repassez au menu principal si vous avez perdu le match précédent et si vous sortez de cet écran. Vous avez la possibilité de passer au tournoi suivant grâce à l'icône de MATCHS ("FIXTURES") si vous avez gagné le match, ou bien encore vous pouvez terminer le tournoi complètement en utilisant l'icône d'ABANDON ("QUIT").

STRIKER

Le jeu STRIKER, son code de programmation, ses représentations graphiques et ses maquettes sont la propriété d'Elephant Software Limited qui négocie sous le nom de Rage Software Limited; ceux-ci ne doivent pas être reproduits, stockés, loués ou radiodiffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite d'Elephant Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

Si vous avez des difficultés à exécuter ce programme pour une raison quelconque, vous pouvez contacter notre service du contrôle qualité, en téléphonant au 19-44-51-708-5166 pendant les heures ouvrables normales, ou encore vous pouvez écrire à Rage Software à l'adresse ci-dessous. Ceci n'affecte en rien vos droits légaux.

RESPONSABILITES

Programmation – George Christophorou. Graphiques – Andy Rixon et Karen Davies. Musique et effets sonores – Daavid Peel et Phil Tootill. Producteur – Paul Finnegan

STRIKER © 1992 Elephant Software Ltd. T/A (Commercialisé) sous le nom de Rage Software Limited.

STRIKER

**Die schnellste, professionellste und spielbarste Fußballsimulation,
die es je auf dem Heimcomputermarkt gab.**

SPIEL

Wähle eines der insgesamt sechzig internationalen Teams aus. Jedem Team ist eine spezielle Spielstärke, Erfahrung und Spieltechnik eigen, die dem jeweiligen realen Gegenstück entsprechen.

Du kannst ein Zweispieler-Spiel wählen oder eine Cup- Meisterschaft, in der Du sechs Runden härtesten Spiels durchstehen mußt, die in der höchsten Herausforderung – dem Finale des WELTTURNIERS – gipfeln.

Wenn Du die Meisterschaft spielst, wird der Computer automatisch den Spielplan festlegen und die Ergebnisse der anderen Spiele entscheiden. Wenn das Spiel am Ende unentschieden steht, kannst Du Verlängerungszeit, eine Elfmeterentscheidung oder sogar ein Wiederholspiel haben.

LADEN

Schiebe die Diskette ins erste Laufwerk ein und schalte den Computer ein bzw. starte ihn neu. Das Spiel wird dann automatisch geladen.

ANLEITUNGEN

Dieses Spiel kann von einem Spieler oder von zwei Spielern gespielt werden und wird mittels Joystick gesteuert. -

Um den jeweils beleuchteten Spieler zu bewegen, muß der Joystick in die gewünschte Richtung gedrückt werden. Der Wechsel von einem Spieler auf einen anderen wird automatisch vom Computer gesteuert und richtet sich danach, welcher Spieler sich gerade am nächsten zum Ball befindet.

Durch einmaliges Betätigen von Feuer – Kann der Ball in die Richtung gekickt werden in der der Joystick gedrückt wird.

Durch zweimaliges Betätigen von Feuer – Angriff.

Kraftvoller Schuß – Feuer-Taste gedrückt halten und Joystick nach vorne drücken.

Nachkick – Feuer-Taste gedrückt halten und den Joystick in eine Richtung drücken, um die Flugrichtung des Balls zu beeinflussen.

Freistöße – Flugbahn kann mittels Joystick nach links und nach rechts gelenkt werden. Durch Vorwärtsdrücken kann eine vermehrte Schußkraft und eine niedrigere Flugbahn erreicht werden. Nachkick kann wie bei normalem Kick ausgeführt werden.

Torschüsse – Siehe Freistöße.

Elfmeter – Die Pfeile deuten auf die Richtung, in die sich der Ball bewegen wird. Bleibt die Feuer-Taste nachdem der Ball gespielt worden ist weiterhin gedrückt, wird sich die Schußhöhe ändern. Durch längeres Drücken wird die Flugbahn des Balls höher ausfallen.

Weitere Tastatursteuerungen sind wie folgt:

F1	– Nächste Spielaufstellung für Spieler 1		
F2	– Nächste Spielaufstellung für Spieler 2		
LEERTASTE	– Spielfeldmarkierungen ein/aus		
R	– Wiederholung (manuell)		
M	– Radar	P	– Pause
S	– Zeitlupe	Cursortasten	Spielfeld rollen
Q	– Abbrechen		

VIDEOSTEUERUNGEN

Du kannst bei einer Wiederholung den Ablauf mittels der nachstehenden Funktionstasten vollkommen kontrollieren.

F1	– Spielen	F2	– Pause
F3	– Zurückspielen	F4	– Schnell vorwärts
F5	– Schnell rückwärts	F6	– Langsam vorwärts
F7	– Langsam rückwärts	F8	– Um ein Bild vorwärts
F9	– Um ein Bild rückwärts	F10	– Video verlassen

SPIELTIPS

- 1) Greife entlang der Flügel an und kreuze den Ball in der Nähe der Torlinie.
- 2) Benutze den Nachkick um die Kickkraft zu verstärken.
- 3) Schieße von den Winkeln aus.
- 4) Sehe Dir die Spielfläche vor einem Freistoß mit Hilfe der Cursortasten genau an.
- 5) Spiele gegen die stärkeren Teams mit vollster Aggressivität.
- 6) Wenn Du Spieler von vorne angreiffst, wird es zu weniger Fouls kommen.

PUNKTETAFEL

Auf der Bildschirmpunktetafel werden folgende Informationen erscheinen:

Teamnamen Spielstand Uhr Allgemeine Informationen (d.h. Elfmeter, Freistöße usw.) Aktuelle Spielerinformationen, inklusive rote und gelbe Karten, Spielnummer und Verletzungsstand.

MENÜS

Spielauswahl-Menü

Dies ist das Hauptmenü, da Du gleich zu Beginn des Spiels zu sehen bekommst. Es werden Dir hier folgende Optionen geboten:

Freundschaftsspiel – Wähle Freundschaftsspielmenü

Turnierspiel – Wähle Turnierspielmenü

Demo-Spiel – Der Computer spielt gegen sich allein.

Freundschaftsspiel-Menü

Um das Team zu wählen, mit dem Du spielen möchtest, brauchst Du nur den Cursor mittels des Joysticks bewegen und sobald Dein gewünschtes Team aufleuchtet die Feuer-Taste zu betätigen. Nachdem dies geschehen ist, kannst Du die an der Bildschirmunterseite erscheinenden Icons benutzen, um die nachstehend angeführten Funktionen auszuüben.

Du kannst Dein Team wechseln, indem Du den Cursor über das Teamnamen-Icon stellst und die Feuer-Taste betätigst.

Um zwischen Einzspieler-, Zweispeler- oder Computerspiel-Modus hin- und herzuwechseln, brauchst Du den Cursor nur über das Joystick oder Chip-Icon stellen und die Feuer-Taste zu betätigen.

Durch das PLAY-Icon (Spiel) kannst Du das Spiel mit Standard- Aufstellung, Feld- und Spieleinstellungen beginnen.

Durch das OPTIONS-Icon kannst Du die Aufstellungsfunktion aufrufen

Über das QUIT-Icon (Verlassen) kannst Du wieder in das Hauptmenü zurückkehren.

Turnierspiel-Menü

Wähle Dein Team wie für ein Freundschaftsspiel aus. Anschließend wird der Cursor zu den Icons an der Bildschirmunterseite gehen. Du hast dann folgende Auswahlmöglichkeiten:

Auf dem PLAYER I Icon (Spieler I) kannst Du Dein Team wechseln.

Über das FIXTURE-Icon (Spielplan) gelangst Du zum Spielplan-Bild.

Und mit dem QUIT-Icon (Verlassen) kannst Du wieder in das Hauptmenü zurückkehren.

Spielplan-Bild

Hier werden die Spiele angezeigt, die in der nächsten Runde ausgetragen werden. An der Bildschirmunterseite werden auch noch drei Icons erscheinen, die die folgenden Funktionen ausüben:

Über das PLAY-Icon wird das Spiel mit Standard-Aufstellung, Feld- und Spieleinstellungen gestartet.

Über das FORMATIONS-Icon (Aufstellung) kannst du die Aufstellungsfunktion einstellen.

Das QUIT-Icon bringt Dich wieder zurück ins Hauptmenü.

Aufstellungsfunktion

Auf diesem Bildschirm kannst Du die Teamaufstellung nach einer der zur Auswahl stehenden acht Vorgaben sowie die bevorzugte Spielposition der Ersatzspieler ändern.

Das PLAY-Icon wird das Spiel mit Standard-Aufstellung, Feld- und Spieleinstellungen starten.

Das SETTINGS-Icon (Einstellungen) bringt Dich zum Einstellungen- und Feldbedingungen-Menü.

Das QUIT-Icon bringt Dich wieder zurück in das Hauptmenü.

Einstellungen Und Feldbedingungen

Auf diesem Bildschirm wirst Du Witterungs- und Spielfeldbedingungen sowie die Spielparameter ändern können. Nachdem die gewünschten Einstellungen festgelegt worden sind, mußt Du die Feuer-Taste betätigen, um in die beiden Icons an der Bildschirmunterseite hineingehen zu können. Diese Icons können ganz normal wie nachgehend beschrieben selektiert werden.

Das PLAY-Icon wird das Spiel mit Standard-Aufstellung, Feld- und Spieleinstellungen beginnen.

Das QUIT-Icon wird Dich wieder in das Hauptmenü zurückbringen.

Resultat-Bildschirm

Nach Beendigung einer Turnierrunde wird dieser Bildschirm angezeigt werden, in dem alle Ergebnisse der ausgetragenen Spiele angeführt werden. Wenn Du Dein letztes Spiel verloren hast, kannst Du von diesem Bildschirm direkt zum Hauptmenü zurückkehren. Wenn Du Dein Match gewonnen hast, kannst Du entweder über das FIXTURE-Icon in die nächste Runde gehen oder das Turnier über das QUIT-Icon ganz beenden.

STRIKER

Copyright für Programmierung sowie grafische Gestaltung des Spiels STRIKER bei Elephant Software Limited, firmierend als Rage Software Limited. Reproduktion, Speicherung, Vermietung oder Übertragung in jedweder Form nur durch ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elephant Software Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Eventuelle programmtechnische Probleme können, unbeschadet aller Konsumentenrechte, mit unserer Qualitätsabteilung während normaler Bürozeit telefonisch unter der Rufnummer INT + 51 + 708 5166 oder schriftlich erörtert werden. Als Adressat ist Rage Software und die nachstehende Anschrift anzugeben.

HERSTELLER

Programm: George Christophorou. Grafik: Andy Rixon und Karen Davies. Musik und Soundeffekte: Daavid Peel und Phil Tutill. Produzent: Paul Finnegan

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited © 1993 Rage. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the cartridge are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Striker, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited © 1993 Rage. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues dans le disque font l'objet du copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans le disques sans l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.

PROBLEMS?

Si vous rencontrez des problèmes au cours du chargement de Striker, veuillez renvoyer le jeu à son distributeur, ou à Gremlin Graphics, à l'adresse figurant sur la boîte. Pour toutes vos questions concernant le jeu, n'hésitez pas à contacter le service d'assistance de Gremlin Graphics, entre 14h00 et 16h00 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited © 1993 Rage. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf die Disketten enthaltenen Informationen sind durch Gremlin Graphics Limited urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Es ist niemandem gestattet, Teile des Handbuchs oder der auf die Disketten enthaltenen Informationen ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited ganz oder teilweise zu übertragen, weitergeben oder zu verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

PROBLEME?

Solltest du Probleme beim Laden von "Striker" haben, dann gib das Spiel an deinen Händler zurück, oder schick es an die auf der Packung angegebene Adresse von Gremlin Graphics. Hast du Fragen bezüglich des Spiels, dann wende dich an den Gremlin Graphics-Kundendienst unter der folgenden Nummer: +44 (0)742 753 423, Montag bis Freitag von 14 Uhr bis 16 Uhr britischer Zeit.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD
FREEPOST
SHEFFIELD
S1 1AY

FREE PRIZE DRAW!

Please help us to help you by filling in and posting this card.
(NO STAMP IS REQUIRED if posted in the U.K). You will also
qualify for our MONTHLY PRIZE DRAW. 1st Prize: £100 worth
of games software. 2nd Prize: £50 worth. 3rd Prize: £25 worth.



NAME

ADDRESS

POSTCODE

ANY INFORMATION SUPPLIED ON THIS CARD WILL NOT BE SOLD TO,
OR USED BY ANY DIRECT MAIL AGENCY.

PRODUCT PURCHASED

HOW DO YOU RATE THIS GAME?

SCALE 1-10

(1 bad, 10 excellent)

WHERE DID YOU PURCHASE IT?

STORE NAME

TOWN

WHAT ARE YOUR FAVOURITE TYPES OF GAMES? PUT 1 IN
MOST FAVOURITE, 2 IN SECOND, AND 3 IN THIRD.

SHOOT'EM UP

☐

SPORTS ACTION

☐

BEAT'EM UP

☐

SIMULATION

☐

PLATFORM

☐

ADVENTURE/
ROLE PLAYING

☐

STRATEGY/PUZZLE

☐

OTHER

☐

IF OTHER GIVE EXAMPLE

AGE OF USER

Under 8

☐

8-12

☐

13-17

☐

18-24

☐

25-50

☐

Over 50

☐

HOW DID YOU FIRST LEARN
OF THIS GAME?

Shop display

☐

Computer Magazine (Advertising)

☐

Computer Magazine (Preview/Review)

☐

Other Advertising

☐

Friends or Relations

☐

Other

MY COMPUTER IS:-

DO YOU OWN ANY OTHER GAMES SYSTEMS?

WHICH COMPUTER MAGAZINES DO YOU READ?

1.

2.

3.

ANY COMMENTS?

DO YOU WISH TO RECEIVE REGULAR
PRODUCT INFORMATION?

YES ☐ NO ☐

PRODUCT REGISTRATION